

## **ВНЕДРЕНИЕ МЕТОДИК ПРОЕКТИРОВАНИЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРОДУКТОВ И СЕРВИСОВ В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС**

*Иванова Л. А.*

*Уральский федеральный университет имени первого  
Президента России Б. Н. Ельцина,  
Екатеринбург*

Аннотация: статья посвящена проблемам адаптации студента, получившего знания в процессе обучения дизайн-проектированию, к дальнейшей профессиональной деятельности и, как результат, – его способность проектировать востребованные продукты для широкой аудитории. Это напрямую зависит от того, насколько хорошо он освоил применение на практике различных методик проектирования, сумел ли выбрать наиболее комфортные из них для собственной работы. Научился ли студент преодолевать тупиковые ситуации в процессе решения творческих задач. Все названные выше проблемы уже нашли свое решение в популярных методиках, которые используют успешные дизайн-студии и компании, занимающиеся разработкой программного обеспечения, в своей работе.

Abstract: the paper is devoted to problems of student adaptation and transforming of design knowledge into further professional activities. The

best result of design education is ability to design popular products for a wide range of consumers. It directly depends on how successfully the development of various design techniques has occurred. Whether student was able to choose the most comfortable ones for his own work. Other main problem is student ability to overcome deadlock situations in the process of solving creative tasks. All the above problems have already found their solution in popular techniques that are used by successful design studios and software development companies in their work.

Ключевые слова: дизайн-мышление, навыки, продукт, востребованность, гибкая методология разработки.

Keywords: design thinking, skills, product, demand, agile software development.

Профессия дизайнера становится все более востребованной на рынке, но требования к начинающим специалистам расширяются. Происходит слияние смежных профессий и размытие границ полномочий участников проектной команды.

Главным показателем успешности специалиста на начальном этапе является его быстрая адаптация к командной работе над проектом. Это включает в себя умение объединить полученные за время обучения знания в единую картину, дающую понимание всего процесса работы над разработкой продукта.

С методологической точки зрения подходы дизайн-мышления относятся к эвристическим

приемам решения проблем в условиях неопределенности – так называемых нестандартных задач, которым обычно противопоставляются задачи, не связанные с творческим поиском.

На ряду с дизайн-студиями свои методы проектирования и разработки используют компании по разработке программного обеспечения. В их рабочей деятельности сформировались определенные подходы, выкристаллизованные до конкретных алгоритмов. Среди этих методик выделяются такие, как Lean, Kanban, Agile и др. К примеру, Agile представляет собой гибкую методологию проектирования нового продукта.

Если не ограничиваться изначальным предназначением этих методов в качестве способов организации процессов разработки программного обеспечения, а масштабировать предмет проектирования до любого нового продукта или сервиса, то этот подход способен лечь в основу проектирования любых объектов дизайна.

Таким образом в процесс обучения можно внедрять готовые методики проектирования, которые позволят студентам освоить командную работу, умение распределять нагрузку по проекту внутри команды и иметь в арсенале еще несколько методик разработки новых продуктов.

Знание подобных методов позволяет видеть картину процесса разработки нового продукта в целом с точки зрения бизнеса. Это является важным умением для специалиста, нацеленно-

го на создание успешных, конкурентоспособных объектов или сервисов.

### Литература

1. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей; Манн, Иванов и Фербер. Москва, 2012. — 256 с.
2. Вольфсон Б. Гибкое управление проектами и продуктами. СПб : Питер, 2017. 144 с.
3. Гольдратт Э. М., Кокс Д., Цель. Процесс непрерывного совершенствования. Минск : Попурри, 2009. — 496 с.
4. Larman C., Vodde B., Scaling Lean & Agile Development: Thinking and Organizational Tools for Large-Scale Scrum 1st Edition. Boston, MA: Addison-Wesley. Ambler, S. W., & Lines, M. 2012. — 368 p.
5. Owen, C. (1993), “Design research: building the knowledge base” // Design Processes Newsletter. Vol. 5, №. 6.
6. Verganti R. Design Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean, Publisher: Harvard Business Press; Pocket Mentor edition (August 3), 2009. — 288 с.
7. Храмова Е. Что такое дизайн-мышление. URL: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/books-radar/121179-chto-takoe-dizayn-myshlenie> (дата обращения 22.02.2017).
8. An introduction to design thinking process

guide // Institute of design at Stanford. URL: [http://avid.org/\\_documents/NatCon/2015%20Presentations%20and%20Handouts/An%20Introduction%20to%20Design%20Thinking%20PROCESS%20GUIDE\\_Handout.pdf](http://avid.org/_documents/NatCon/2015%20Presentations%20and%20Handouts/An%20Introduction%20to%20Design%20Thinking%20PROCESS%20GUIDE_Handout.pdf) (дата обращения 22.02.2017).

9. Gerd Waloszek, Introduction to Design Thinking, 2012. URL: <https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/> (дата обращения 22.02.2017).

10. What is Agile Software Development?». Agile Alliance. URL: <https://www.agilealliance.org/agile101/> (дата обращения 22.02.2017).

## **ЭСТЕТИЧЕСКАЯ МЕРА КАК ПРОЕКТИВНАЯ ФОРМА ВОСПИТАНИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВКУСА ДИЗАЙНЕРА**

*Калайкова Ю. В., Климова Г. П.*

*Уральский государственный  
архитектурнохудожественный университет,*

*Екатеринбург*

*Климов В.П*

*Российский государственный профессионально-  
педагогический университет,*

*Екатеринбург*

Аннотация: В статье рассматривается категория эстетического вкуса как проявление внутренней меры композиционного совершен-